

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] X. Chen, “Real-time Physics Based Simulation for 3D Computer Graphics Under the Direction of Ying Zhu,” 2013.
- [2] D. N. Fatma, “SIMULATOR TRAFFIC LIGHT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN PERAKITAN DAN PENGOPERASIAN SISTEM KENDALI JURNAL SKRIPSI Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pen,” 2013.
- [3] A. Bhandwaldar, A. Gandhi, M. Ghule, N. Bansode, F. Contraption, and A. Maya, “Physics Engine: Deformation Simulation,” vol. 5, no. 2, pp. 2662–2664, 2014.
- [4] A. Grönberg, “Real-time Mesh Destruction System for a Video Game,” p. 19, 2017, [Online]. Available: <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1115491/FULLTEXT01.pdf>.
- [5] X. Ji, C. Liu, Y. Cao, Z. Xie, and Q. Liu, “Real-time destruction simulation with pre-fractured model,” *Proc. 2nd Int. Conf. Comput. Sci. Netw. Technol. ICCSNT 2012*, pp. 743–747, 2012, doi: 10.1109/ICCSNT.2012.6526040.
- [6] B. Eberhardt, “Computer Animation and Simulation 2001,” no. May 2001, 2001, doi: 10.1007/978-3-7091-6240-8.
- [7] T. Saputri, C. Nugraha, and K. Amila, “Model Simulasi Untuk Pergerakan Kendaraan Pada Ruang Dua Dimensi Kontinu Dengan Pendekatan Pemodelan Berbasis Agen Tari Saputri, Cahyadi Nugraha, Khuria Amila,” *J. Online Inst. Teknol. Nas. Oktober*, vol. 02, no. 04, pp. 2338–5081, 2014.
- [8] J. Lampel, “Exploring the Blender Fracture Modifier,” 2019. [https://cgcookie.com/live\\_streams/exploring-the-blender-fracture-modifier](https://cgcookie.com/live_streams/exploring-the-blender-fracture-modifier) (accessed Jul. 11, 2020).
- [9] S. Nasution, A. H. Nasution, and A. L. Hakim, “Pembuatan Plugin Tile-Based Game Pada Unity 3D,” *It J. Res. Dev.*, vol. 4, no. 1, pp. 46–60, 2019, doi: 10.25299/itjrd.2019.vol4(1).3517.
- [10] A. L. Noviandi and A. Setiyadi, “ANDROID BASED VIRTUAL REALITY DEVELOPMENT USING CARDBOARD FOR ANDROID BASED VIRTUAL REALITY DEVELOPMENT USING CARDBOARD FOR WISATA BATU KUDA PROMOTION MEDIA,” no. May, 2020.
- [11] M. K. Asrianda, S. Kom, *Teori Dan Implementasi Pemograman C # .*
- [12] J. Rori, S. R. Sentinuwo, and S. Karouw, “Perancangan Aplikasi Panduan Belajar Pengenalan Ortodonsia Menggunakan Animasi 3D,” *J. Tek.*

- Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 3–7, 2016, doi: 10.35793/jti.8.1.2016.12299.
- [13] P. N. S. P. Ali Firdaus, Slamet Widodo, Adi Sutrisman, Sutan Gading Fadhillah Nasution, Rina Mardiana Jurusan Teknik Komputer, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN WEB SERVICE PADA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER POLSRI,” vol. 5, no. 2, pp. 81–87, 2019.
- [14] A. Firman, H. F. Wowor, X. Najoran, J. Teknik, E. Fakultas, and T. Unsrat, “Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web,” *E-Journal Tek. Elektro Dan Komput.*, vol. 5, no. 2, pp. 29–36, 2016, doi: 10.35793/jtek.5.2.2016.11657.
- [15] R. Eka Rinjani, “Pemanfaatan Json (Javascript Object Notation) Sebagai Data Interchange Pada Sistem Automatic Testing Dan Web Based Learning D3 Teknik Informatika Uns Tugas,” 2012.
- [16] M. K. Gallaleo I. Wibowo, A. M. Rumagit, ST., MT., N. J. Tuturoong, ST., “Perancangan Aplikasi Gudang Pada Pt. Pakan Ternak Sejati,” *E-Journal Tek. Elektro Dan Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 11–18, 2014, doi: 10.35793/jtek.3.4.2014.5908.